MOPOONUWA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Volume 1 Nomor 2, Juli Tahun 2024

Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI di SMA Islam Terpadu Moosalamati Gorontalo

Nurfaika[1)], Sunarty Eraku[2)], Endang Sutiah[3)], Felix Rubama[4)].

[1,2,3,4)]Program Magister Pendidikan Geografi, Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo
Correspondent Author, e-mail:nurfaika@ung.ac.id.

Abstract

The development of teacher competence in making interactive learning media is an important need in the digital era. This community service activity is implemented at the Moosalamati Gorontalo Integrated Islamic High School, involving collaboration between lecturers and students of the Master of Geography Education Program, Gorontalo State University. This activity aims to improve teachers' ability to use Canva AI as a tool for making interactive learning media. The methods used include training, hands-on practice, and evaluation. The results of the activity showed a significant increase in teacher competence in making interactive learning media, which is expected to contribute to improving the quality of the teaching and learning process in schools.

Keywords: Canva AI; Interactive Media; Learning Media

Abstrak

Pengembangan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menjadi sebuah kebutuhan penting di era digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diimplementasikan di SMA Islam Terpadu Moosalamati Gorontalo, melibatkan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa Program Magister Pendidikan Geografi Universitas Negeri Gorontalo. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan Canva AI sebagai alat bantu pembuatan media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan meliputi pelatihan, praktik langsung, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif, yang diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

Kata Kunci: Canva AI; Media Interaktif; Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), pendidikan mengalami transformasi signifikan dalam metode pengajaran. Guru, sebagai ujung tombak dalam proses belajar mengajar, dituntut untuk terus meningkatkan kompetensinya, khususnya dalam pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa (Ali & Aqodiah, 2018; Ismiyati, 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Hary dan Maulana (2019) menunjukkan bahwa peningkatan kualitas guru melalui pelatihan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan pelayanan di lembaga pendidikan. Demikian pula, penelitian oleh Mardin dan Nane (2020) tentang pelatihan pembuatan dan penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Metode pembelajaran yang inovatif, seperti project-based learning (Antula, 2023) dan model-model pembelajaran inovatif lainnya (Ely, 2023), telah terbukti

efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti Canva dan Google Sites, menjadi sangat relevan. Canva, sebagai alat pembuatan media pembelajaran, memungkinkan guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual, yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa (Sari et al., 2022).

Pentingnya inovasi kepala sekolah dalam mengefektifkan pembelajaran di masa pandemi COVID-19 juga telah dijelaskan dalam penelitian oleh Razak, Marhawati, dan Husain (2022), menunjukkan kebutuhan adaptasi dan penerapan teknologi dalam pendidikan. Keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif tidak hanya esensial bagi guru tetapi juga menjadi bagian dari kompetensi yang harus dikembangkan secara berkelanjutan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMA Islam Terpadu Moosalamati, Gorontalo, bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva AI. Kegiatan ini didesain untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran, sekaligus memberikan mereka alat dan keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik (Sukirmiyadi et al., 2021).

METODE

Pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Adapun metode yang akan dilaksanakan meliputi:

1. Pelatihan Terfokus pada Canva AI

Para guru akan mengikuti pelatihan intensif yang difokuskan pada penguasaan Canva AI sebagai alat untuk membuat media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini akan mencakup sesi teori dan praktik, dimana guru akan diberikan pemahaman mendalam tentang fitur dan potensi Canva AI dalam pendidikan. Para guru juga akan diajarkan cara membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti infografis, poster, dan presentasi interaktif.

2. Pendampingan dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Setelah pelatihan, para guru akan mendapatkan pendampingan dari tim pengabdian dalam proses pengembangan media pembelajaran mereka sendiri. Pendampingan ini bertujuan untuk memastikan bahwa guru dapat menerapkan keterampilan yang telah dipelajari selama pelatihan dan untuk menyelesaikan tantangan yang mungkin dihadapi saat menggunakan Canva AI.

3. Evaluasi dan Umpan Balik

Evaluasi akan dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan dan penggunaan Canva AI dalam pengembangan media pembelajaran. Evaluasi ini akan melibatkan penilaian terhadap media pembelajaran yang dibuat oleh guru serta survei dan wawancara untuk mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa. Umpan balik ini akan digunakan untuk meningkatkan pelatihan di masa depan dan untuk menilai

dampak penggunaan Canva AI terhadap pembelajaran.

Mekanisme Pelaksanaan:

1. Perencanaan
   Konsultasi Awal: Mengadakan pertemuan dengan pihak sekolah untuk memahami kebutuhan dan tantangan spesifik yang dihadapi oleh guru dalam pembuatan media pembelajaran.
   Penyusunan Modul Pelatihan: Merancang modul pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan guru, termasuk materi tentang dasar desain grafis dan penggunaan Canva AI.
2. Pelaksanaan:
   Workshop Pelatihan: Melaksanakan workshop yang mencakup sesi teori mengenai prinsip desain pembelajaran interaktif dan sesi praktik penggunaan Canva AI.
   Kegiatan Praktik: Mendorong guru untuk menerapkan keterampilan baru dalam proyek nyata pembuatan media pembelajaran.
3. Monitoring:
   Pemantauan Proses Pembuatan: Melakukan kunjungan rutin dan konsultasi daring untuk memantau progres guru dalam membuat media pembelajaran dan memberikan bantuan teknis bila diperlukan.
   Sesi Tanya Jawab: Menyediakan sesi tanya jawab reguler untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan kendala yang dihadapi oleh guru.
4. Evaluasi:
   Pengumpulan Media Pembelajaran: Mengumpulkan media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru untuk dievaluasi berdasarkan kreativitas, interaktivitas, dan keefektivitasannya.
   Penyelenggaraan Feedback Session: Mengadakan sesi feedback dimana guru dapat mempresentasikan karya mereka dan menerima masukan konstruktif dari tim pengabdian dan rekan guru lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada era pendidikan 4.0, pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran bukan lagi sebuah pilihan, melainkan sebuah keharusan. Di tengah tantangan global yang menuntut kemampuan adaptasi dan inovasi, guru sebagai ujung tombak pendidikan dihadapkan pada kebutuhan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang tidak hanya relevan tetapi juga menarik dan interaktif untuk siswa. Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMA Islam Terpadu Moosalamati Kota Gorontalo, menghadirkan solusi melalui pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan Canva AI, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pembuatan bahan ajar interaktif secara mudah dan efektif.

1. Pendekatan Inovatif dalam Pengembangan Bahan Ajar

Kegiatan pengabdian ini, yang diikuti oleh 10 guru pengajar, mengambil langkah konkrit dalam mempersiapkan generasi pendidik yang mampu merespons kebutuhan pendidikan masa kini. Dengan menggunakan Canva AI sebagai alat bantu, guru diberikan wawasan tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Canva AI, sebagai platform yang dipilih, menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan

elemen multimedia, membuat latihan soal interaktif, serta mendesain bahan ajar yang menarik dan responsif.

2. Menggali Potensi Canva AI

Pada tahap pelatihan, guru diperkenalkan dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh Canva AI. Mulai dari pembuatan akun, proses pembuatan bahan ajar, pengeditan konten, hingga distribusi kepada siswa. Pelatihan ini tidak hanya fokus pada penggunaan teknis, tetapi juga pada pengembangan kreativitas dan inovasi dalam desain pembelajaran. Guru diajarkan untuk melihat Canva AI tidak hanya sebagai alat desain, tetapi sebagai mitra dalam menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan dinamis bagi siswa.

3. Pemanfaatan Canva AI

Pemanfaatan Canva AI diharapkan dapat mengatasi berbagai tantangan dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif dan efektif. Melalui platform ini, guru dapat menciptakan bahan ajar yang lebih interaktif, memperkaya pengalaman belajar siswa, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Harapan ini didukung oleh berbagai fitur yang ditawarkan Canva AI, yang tidak hanya memudahkan proses pembuatan bahan ajar tetapi juga menyediakan berbagai sumber daya pendukung untuk meningkatkan kompetensi guru. Adapun gambaran pemberian materi pada pelatihan Canva AI disajikan pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Pemberian Materi Pelatihan Canva AI

4. Evaluasi dan Refleksi

Proses evaluasi dan umpan balik menjadi bagian penting dari kegiatan pengabdian ini. Melalui observasi, terlihat bahwa penggunaan Canva AI secara signifikan meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan bahan ajar. Namun, terdapat beberapa tantangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan fitur gratis, yang memerlukan langkah-langkah adaptasi dari guru. Kelemahan lainnya adalah batasan dalam kustomisasi tampilan bahan ajar, yang menuntut kreativitas dan inovasi dalam penggunaannya. Adapun gambaran mengenai pelaksanaan pendampingan tim saat pelatihan Canva AI disajikan pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Pelaksanaan pendampingaan tim saat pelatihan Canva AI

5. Menuju Masa Depan Pendidikan yang Inovatif.

Pengabdian kepada masyarakat ini mencerminkan langkah nyata dalam mempersiapkan guru yang tidak hanya mampu mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga aktif berkontribusi dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang inovatif. Canva AI, dengan segala kemudahan dan keunggulannya, menawarkan peluang bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Melalui kegiatan seperti ini, diharapkan semakin banyak guru yang terinspirasi untuk mengadopsi teknologi dalam pembelajaran, sehingga dapat menciptakan generasi masa depan yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga kreatif dan inovatif.

KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat di SMA Islam Terpadu Moosalamati Gorontalo dengan menggunakan Canva AI sebagai alat untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang signifikan. Melalui pelatihan dan pendampingan, guru-guru dapat memanfaatkan platform Canva AI untuk menciptakan bahan ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa saat ini. Ini menandai langkah pentingdalam upaya memperkaya proses pembelajaran dengan integrasi teknologi, yang tidak hanya memperluas kapasitas guru dalam pembuatan media pembelajaran tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada SMA Islam Terpadu Moosalamati Gorontalo, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih juga kepada seluruh guru peserta yang dengan antusias dan dedikasi tinggi mengikuti setiap sesi pelatihan, menunjukkan komitmen kuat terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Apresiasi juga diberikan kepada Universitas

Negeri Gorontalo dan Program Magister Pendidikan Geografi atas dukungan dan fasilitas yang diberikan dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M., & Aqodiah, A. (2018). Urgensi multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi tata bahasa Arab pada siswa madrasah ibtidaiyah nurul Islam sekarbela mataram. Ibtida'Iy Jurnal Prodi Pgmi, 3(2), 1-10. https://doi.org/10.31764/ibtidaiy.v3i2.523

Antula, H. (2023). Pembelajaran yang inovatif project-based learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi SMA negeri 8 Gorontalo utara. Literacy - Jurnal Pendidikan Ekonomi, 4(2s), 133-142. https://doi.org/10.53682/jpeunima.v4i2s.8124

Ely, R. (2023). Model - model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi akuntansi di SMA negeri 45 Maluku Tengah. Literacy - Jurnal Pendidikan Ekonomi, 4(2s), 199-207. https://doi.org/10.53682/jpeunima.v4i2s.8145

Hary, R., & Maulana, I. (2019). Upaya peningkatan penerapan ipteks melalui pelatihan dan peningkatan kualitas guru serta nilai tambah jasa pelayanan di SLB. Ethos (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian), 7(1), 77-87. https://doi.org/10.29313/ethos.v7i1.4199

Ismiyati, T. (2024). Peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran crossword puzzle dan canva melalui workshop. Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9(2), 500-506. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.705

Mardin, H., & Nane, L. (2020). Pelatihan pembuatan dan penggunaan google sites sebagai media pembelajaran kepada guru madrasah aliyah se-Kabupaten Boalemo. Jurnal Abdimas Gorontalo (Jag), 3(2), 78-82. https://doi.org/10.30869/jag.v3i2.652

Razak, I., Marhawati, M., & Husain, S. (2022). Inovasi kepala sekolah dalam mengefektifkan pembelajaran di masa pandemi COVID-19. Student Journal of Educational Management, 2(1), 97-111. https://doi.org/10.37411/sjem.v2i1.1279

Sari, D., Sukmawati, R., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T., Ramadhan, C., ... & Arifah, N. (2022). Implementasi canva untuk pengembangan media pembelajaran interaktif bagi MGMP matematika. Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(4), 1491-1500. https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6079

Sukirmiyadi, S., Febrianita, R., Sholihatin, E., & Pratama, A. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan articulate storyline di SMK pesantren terpadu kabupaten Mojokerto. Jurnal Layanan Masyarakat (Journal of Public Services), 5(2), 325-332. https://doi.org/10.20473/jlm.v5i2.2021.325-332.